



CASA FUNDADA EN 1881

Calle Princesa, 11 - BARCELONA (España) - Teléfono 21 35 08

PRIMERA CASA EN ESPAÑA
DEDICADA EXCLUSIVAMENTE
A LA FABRICACIÓN Y
VENTA DE APARATOS PARA
LA PRESTIDIGITACIÓN



JUEGOS ESPECIALES PARA
ARTISTAS, AFICIONADOS Y
NIÑOS. — TODO JUEGO VA
ACOMPAÑADO DE SU CORRESPONDIENTE EXPLICACIÓN

MISTERIO ARTE ILUSION

Condiciones de venta

Todos los pedidos han de ir acompañados de su importe en Giro Postal, añadiendo en concepto de gastos de franqueo, Pesetas **3**— a nombre de

KARL BUCHELI

Calle Princesa, 11 - Barcelona - (España)



Los pedidos no deben ser menores de Ptas. 25.—



Cada juego va acompañado de una clara explicación con dibujos demostrativos de la forma en que debe presentarse. De este modo, podrá ejecutarlo en el acto con perfección



¡Este es el modo de distinguirse en todas partes!

ESTABLECIMIENTO

EL REY DE LA MAGIA

CALLE PRINCESA, 11 • TELÉFONO 21 35 08
BARCELONA (ESPAÑA)



Esta casa fundada en el año 1881 es la primera especializada en España que se dedica **exclusivamente** a la venta de aparatos para la prestidigitación, siendo esta la mejor garantía de su eficiencia y seriedad comercial.



Cuando se desplace a Barcelona,

no deje de visitar este Establecimiento . . .



... donde tendré sumo gusto en atenderle personalmente, haciéndole cuantas demostraciones desee sobre juegos antiguos y modernos, con el único deseo de darle siempre lo mejor y más nuevo dentro del Arte Mágico.



KARL BUCHELI (CARLSTON)

Distinguido Sr...

- *La prestidigitación es una de las Artes más sugestivas, que le procurará horas de agradable solaz en el seno de su familia.*
- *Todo el mundo es apto para practicarla y no requiere ningún estudio especial, pues la mayoría de los juegos los podrá ejecutar inmediatamente después de leída la clara explicación que acompaño a los mismos.*
- *Poniendo a su disposición mi larga experiencia, tanto comercial como artística y esperando poderle contar también a usted entre los adeptos a este maravilloso arte, aprovecho esta ocasión para reiterarle el testimonio de mi consideración más distinguida.*

Karl Bucheli

(CARLSTON)

¡¡ ASOMBRE A SUS AMIGOS !!



Haciendo sorprendentes JUEGOS DE MANOS

¡¡Adquiera así aquella personalidad magnética que hará de Ud. el centro de toda reunión!!

N.º 130. ADIVINACION. — De una cartulina donde hay quince dibujos diferentes, los espectadores escogen mentalmente uno que usted luego adivina. (Muy fácil). (Infantil).

N.º 135. CARTULINAS MAGICAS. — Se enseñan cinco cartulinas, en las que hay dibujado un gato. A voluntad, éstos se transforman en patos. (Muy fácil). (Infantil).

N.º 137. DISCOS MISTERIOSOS. — Después de enseñar cinco discos, en cada uno de los cuales hay escrita una cantidad diferente, se echan dentro de un sombrero. El prestidigitador retira uno del sombrero, que coincidirá ser el que lleva escrito la cantidad que luego escogerá un espectador. (Muy fácil).

N.º 133. BOLA ADIVINA. — Esta bola se desliza por un cordón, deteniéndose a voluntad. Sirve para contestar preguntas, adivinar cartas, etc. (Muy fácil).

N.º 18. LAS TRES BOLAS ENCHANTADAS. — Se hacen salir a través de dos cordones que los espectadores sujetan por sus extremos. (Interesante y fácil).

N.º 2. CAJA CORCHOS. — Unos corchos colocados en ella aumentan o disminuyen a voluntad. (Muy fácil). (Infantil).

N.º 88. ARANDELAS JAPONESAS. — Una moneda colocada dentro de una de ellas pasa misteriosamente a la otra. (Muy fácil). (Infantil).

N.º 5. PAPEL NEGRO. — Una moneda envuelta en él desaparece. (Muy fácil). (Infantil).

N.º 1 DADO MAGICO. — Colocado sobre la mesa, desaparece de la manera más inexplicable, para hallarlo luego en el sombrero pedido a un espectador. (Recomendable y fácil).

N.º 12. COPITA BOLA. — Una bolita colocada en ella, desaparece y aparece a voluntad.

N.º 4. BOTELLITA REBELDE. — Imposible ponerla echada sobre la mesa, sin conocer el secreto. (Uno de los mejores para improvisar).

N.º 65. CAJA DE CERILLAS MAGNETICA. — Colocada sobre el dorso de la mano, se levanta, abriéndose el cajón de la misma. (Muy cómico y de efecto).

N.º 13. DISCO PANTALON. — Enseñado un disco de cartón se coloca visiblemente debajo de un pliegue del pantalón y haciéndolo tocar por un espectador, a mandato, desaparece.

N.º 111. CIGARRILLO PAÑUELO. — Pídale prestado un pañuelo que se extiende sobre la mano izquierda. Echese VISIBLEMENTE un cigarrillo encendido en su interior, del que desaparece sin dejar rastro. (Juego muy recomendable, pues se puede presentar en toda ocasión, produciendo un gran asombro en la concurrencia).

N.º 141. LLUVIA DE CIGARRILLOS. — Procedimiento para hacer aparecer en la punta de los dedos infinidad de cigarrillos que se echan en un sombrero. (Muy fácil y de gran efecto). Recomendable.

N.º 142. ANILLA CORDEL. — Una anilla se saca de un cordel que sujeta un espectador por sus extremos. (La anilla no tiene preparación).

N.º 7. MONEDA FUNDENTE. — Una moneda dejada caer por un espectador dentro de un vaso lleno de agua, desaparece del mismo para pasar al interior de un sombrero. (De mucho efecto y fácil).

N.º 10. MONEDAS ESPIRITISTAS. — Se adivina una de ellas señalada y mezclada entre varias, sin necesidad de verla. (Sólo explicación).

N.º 143. DISCO FUGITIVO. — Un disco colocado debajo de una carta, sale de la manera más inexplicable para hallarse bajo otra. (Novedad. Fácil).

N.º 214. ¿CARA O CRUZ? — Después de hacer girar una moneda sobre la mesa estando vuelto de espaldas, se adivina del lado que ha caído. (Fácil).

N.º 216. CERILLA QUE FLOTA. — Una cerilla se coloca de pie sobre una caja. Dando unos pases por encima de aquella se eleva al parecer, sin contacto alguno, pudiéndose entregar todo para su examen.

N.º 217. VOLTERETA. — Introducida una cerilla cabeza abajo por la parte superior de un tubito, sale por el extremo inferior del mismo, a la inversa, pudiendo repetirse varias veces y al final entregarse todo para su examen. (Interesante).

N.º 219. LETRA MISTERIOSA. — Se dibuja una letra sobre un terrón de azúcar echando éste dentro de un vaso con agua. Al colocar la mano encima del vaso, la letra quedará dibujada en la palma de la mano del espectador. (Misterioso y fácil).

N.º 215. ESCAMOTEO SORTIJA. — Una sortija desaparece de entre las yemas de los dedos de la manera más inexplicable.

N.º 218. VOLCAN. — Después de pasarse un fósforo encendido por debajo de la barbilla, sale de la boca gran cantidad de humo. (Efecto extraordinario).

N.º 221. LAPIZ ROTO. — Después de golpear con un billete, papel de fumar, etc., un lápiz cualquiera, éste queda roto en dos pedazos. (Sólo explicación).

N.º 220. LISTIN TELEFONICO. — Experiencia que hace suponer saberse todos los números y nombres del mismo de memoria. (Facilísimo).

N.º 60. PAÑUELO CORTADO. — Pedido un pañuelo a un espectador, se corta aquél, devolviéndolo luego intacto. (De gran efecto).

N.º 145. DESAPARICION MONEDA. — Después de envuelta una moneda en un papel de periódico a la vista de los espectadores, desaparece del mismo misteriosamente para aparecer en un pañuelo prestado por aquéllos. (Uno de los mejores escamoteos).

N.º 306. TRES EN UNO. — Un paquete de tabaco «Lucky» se transforma instantáneamente en uno de «Camel» y éste a su vez, en una caja de cerillas. (Facilísimo y de gran efecto).

N.º 307. CORBATA MAGICA. — Dispositivo que se coloca debajo de cualquier corbata, haciendo que ésta se levante a voluntad, causando extraordinaria risa.

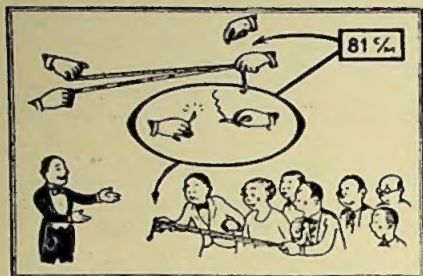
N.º 290. INTUICION. — Se presentan tres cartulinas, en las que hay impreso en una cara, un dibujo rojo y en la otra, uno de negro. Después de haberles dado varias veces la vuelta sobre la mesa, estando el ilusionista vuelta de espaldas, el espectador cubre una de las cartulinas con la mano. A pesar de ello, el artista adivina instantáneamente el color del dibujo.

N.º 278. HUELLA CENIZA. — Después de echar un poco de ceniza sobre el puño cerrado de un espectador, al abrir éste la mano, la ceniza habrá pasado misteriosamente a su interior. (Fácil y de gran efecto).

N.º 252. BOTELLA MAGNETIZADA. — Después de magnetizar (?) una botella, vaso, etc., se deja inclinada en el borde de la mesa, desafiando todas las leyes de la gravedad.

N.º 501. «PIENSE». — De entre 100 palabras, se hace pensar una, que se adivina instantáneamente, por un procedimiento originalísimo.

N.º 502. «MUSICAL». — Se presentan 10 cartulinas, en cada una de las cuales hay impreso el título de una pieza musical. Se hace elegir una, se coloca sobre la punta de un lápiz y después de imprimirle un movimiento de rotación, se acerca al oído, adivinando el nombre indicado en dicha tarjeta. (Muy ingenioso).



N.º 140. INDESTRUCTIBLE. — Raramente aparece en el Arte Mágico un experimento que intrigue tanto a los espectadores como éste:

Es una demostración (?) de la teoría de la indestructibilidad de la materia, resultante de la simpatía de radiaciones que emanan de cada una de las moléculas...

Para demostrarlo el prestidigitador presenta una tira larga de papel que hace medir exactamente por los espectadores.

Una vez comprobada la longitud de la misma, ruega corten un trozo de unos 10 centímetros.

Dicho trozo de papel es destruido por medio del fuego.

Ahora se ruega a los espectadores comprueben nuevamente la longitud de la tira y, a su gran estupefacción, comprueben que ésta vuelve a medir exactamente lo mismo que antes.

La tira de papel no tiene la menor preparación ni se cambia en ningún momento. Puede practicarse lo mismo con un trozo de ropa, madera, etc.

Si desea añadir un juego a su repertorio que intrigue a los más «sabios», no deje de adquirir éste.

N.º 76. TIRAS SALOMON. — Una tira formando aro, se rasga por la mitad; al rasgar una de las mitades, quedan dos aros enlazados, mientras que la otra se transforma en uno solo. (Muy fácil y sorprendente).

N.º 267. CASCARILLAS DIABOLICAS. — Se presentan tres cascarillas de madera, así como una bolita. De la manera más incomprensible, ésta se hace aparecer o desaparecer dentro de cualquiera de ellas. (Uno de los mejores juegos de Micro-Magia).

N.º 505. VASOS MAGNETIZADOS. — Después de enseñar dos vasos, se cubren con un papel de periódico. Colocando la varita por debajo del papel, se levanta todo junto, como si estuvieran magnetizados. (Sorprendente).

N.º 500. INCREIBLE. — Tres vasos previamente revisados, se colocan sobre un libro, madera, etc., invirtiéndolo todo sin que aquéllos caigan. (Verdaderamente increíble).

N.º 14. HUEVO DIABOLICO. — Un huevo de gallina se coloca en el centro de una servilleta. Un espectador aplasta el huevo. Al descubrirlo, éste está entero otra vez. (Interesante).

N.º 30. CONFITERIA MODERNA. — Después de enseñada de ambos lados una servilleta, caen de la misma infinidad de bombones. (Efecto extraordinario).

N.º 90. SOPA JAPONESA. — Una tira de papel de seda se rompe en varios pedazos que se echan dentro de una copa llena de agua. Se cogen los mismos con la mano y dando aire con un abanico, vuelan secos de la misma. (Interesante).

N.º 33. DESAPARICION DE LA VARITA. — Después de envuelta en un papel de seda, desaparece de la manera más inexplicable, para aparecer entre un ramo de flores. (Muy interesante y fácil).

N.º 125. NUMEROS ESPIRITISTAS. — Después de sacar una hoja de un librito de papel de fumar se da a examinar. Una vez comprobado que está exenta de preparación, se enrolla en forma de bolita, depositándola sobre la mesa. Hágase elegir LIBREMENTE un color así como un número entre uno y mil. Al deshacer el espectador la bolita de papel, se encuentra escrita la cantidad en el color elegido. (No tiene que estar en combinación con nadie ni el papel está preparado. Extraordinariamente interesante e incomprensible).

N.º 225. MEMORIA PRODIGIOSA. — Para dar la sensación de retener en la memoria 100 cantidades de 6 cifras cada una. (Interesante y fácil).

N.º 38. MNEMOTECNIA. — Esta clave sirve para recordar treinta o más nombres oídos una sola vez. (Propio para figurar tener una memoria prodigiosa).

N.º 301. VENDA ESPECIAL. — Después de demostrar que esta venda es perfectamente opaca, se hace cubrir con la misma los ojos, no impidiéndole esto, sin embargo, la visualidad. (Inapreciable para efectos de Pseudo-Mentalismo).

N.º 246. MISTERIOSA SELECCION — Después de hacer escribir en unas tarjetas algunos nombres de personas, entre los que figura el de un difunto, se introducen aquéllas en unos sobres, por los mismos espectadores. El ilusionista localiza instantáneamente el que contiene el nombre del difunto.

Basado en una idea nueva es inapreciable para sesiones de super-mentalismo.

N.º 322. PREDICCION. — El prestidigitador enseña una cartulina en blanco, en la que escribe una predicción. Esta tarjeta la introduce dentro de un sobre que sostiene en la mano, siempre a la vista del público.

Ruega ahora a cualquier espectador que diga el nombre de una ciudad, río, etc.

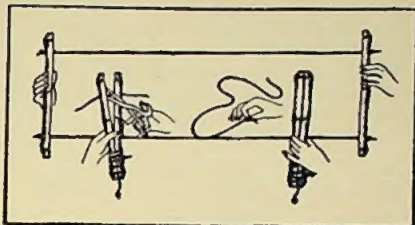
Una vez nombrada la palabra, retira la tarjeta del sobre, viendo el público, con asombro, que escribió lo mismo que dijo el espectador. (Inmejorable para efectos de Mentalismo).

N.º 85. ATADURA ESPIRITISTA. — Después de atadas las manos a la espalda el prestidigitador se quita la chaqueta, quedando atado del mismo modo. (Indicada también para la cámara de los espíritus). (Efecto sorprendente).

N.º 34. CAJA CRISTAL Y BOTE. — Una vez enseñada vacía, aparece en su interior una pelota que se había colocado antes en el bote. (Gran efecto. Facilísimo).

N.º 303. GUANTES TRANSFORMADOS EN FLORES. — Después de quitarse los guantes el prestidigitador, forma con los mismos una pelota, que echa al aire, donde se transforma en un ramo de flores. (Indicadísimo para principio de sesión).

N.º 16. OVILLO MISTERIOSO. — Una moneda marcada desaparece para encontrarse al final del ovillo. (Incomprensible. Fácil).



N.º 120. LOS BAMBUES CHINOS. — De todos los experimentos en los que un cordón se corta volviéndose luego a unir misteriosamente es éste uno de los mejores.

Se presentan dos bambúes atravesados por dos cordones.

Después de separar los mismos, para que los espectadores vean cómo pasan aquéllos, se hace elegir uno, que es cortado a la vista por el mismo público.

A pesar de ello al tirar nuevamente de dicho cordón, éste vuelve a estar entero, pudiéndose entregar todo para su examen.

N.º 299. ABANICO ROTO Y ENTE-RO. — Después de dar aire con un elegante abanico, se entrega a un espectador, que al volverlo a abrir ve, con el susto correspondiente, que está roto. (Efecto muy cómico. Recomendable).

N.º 323. CUCURUCHO AGUA. — Después de formar, a la vista de los espectadores, un cucurucho con una hoja de periódico, se llena éste de agua, la que desaparece de la forma más incomprensible. (Efecto sensacional).

N.º 139. SOMBRILLA VIAJERA. — Una sombrilla se envuelve en un papel. Seis pañuelos prestados por los espectadores, aparecen atados al varillaje de aquélla, mientras que la tela de la misma, se encuentra en el paquete en que se guardaron los pañuelos. (Sólo explicación).

N.º 32. VASO TINTA. — Dos vasos llenos, uno de agua y el otro de tinta, cambian su contenido. Transformándose el agua en tinta y la tinta en agua. (Muy fácil y de efecto).

N.º 21. VARITA FAKIR. — Se da a examinar y al momento se hace sostener en la mano como por encanto, en diversas posiciones. (Sin hilos).

N.º 64. LOS 3 PARAVANES JAPONESES. — Un pañuelo de seda pasa misteriosamente de un paraván a otro, apareciendo y desapareciendo a voluntad del prestidigitador. (Facilísimo y de mucho efecto). (Completo, con pañueños).

N.º 297. EMBUDO MAGICO. — Después de enseñar un embudo vacío, se coloca debajo de un dedo, barbilla o codo de un niño o espectador cualquiera y levantándole y bajándole su brazo, como si accionara una bomba, va saliendo agua del embudo, resultando de un efecto muy cómico y sorprendente.

N.º 70. CUCURUCHOS PAÑUELO. — Un cucurucho verde y otro amarillo se enseñan vacíos. Colóquese un pañuelo verde y otro amarillo dentro de ellos, que cambian luego incomprensiblemente de cucurucho. (Muy fácil).

N.º 134. ESQUELETO BAILARIN. — Este esqueleto de treinta centímetros de alto, se coloca, una vez revisado, en el suelo donde se pone a bailar de una manera muy cómica. (Sistema originalísimo. De gran efecto. Nada de ayudantes).

N.º 250. ABANICO ADIVINO. — Se enseña un abanico blanco de ambos lados que una vez cerrado es entregado a un espectador.

Después de hacer sumar unas cantidades o elegir unas cartas de la baraja, se manda abrir el abanico, en el que aparecerá estampado el resultado de la suma o pegadas en él las cartas elegidas. (Muy fácil y de sorprendente efecto).

N.º 17. BOTES CONFETTI. — Se presentan dos botes. Se llena uno de confetti, depositando en el otro objetos prestados. Misteriosamente, los objetos cambian de lugar. (Fácil).

N.º 69. ARGOLLA ESPIRITISTA. — Después de atadas y lacradas las manos por un espectador, una argolla sólida de hierro pasa dentro de la cinta. (Ingenioso. Muy fácil).

N.º 47. SUMA QUEMADA. — Se hacen sumar unas cantidades. Preséntese una hoja de papel de periódico que se da a examinar. Aplíquese un cigarrillo encendido a dicha hoja y al contacto del fuego, aparecerá el resultado de la suma. (Grandioso efecto. Muy fácil).

N.º 19. PELOTA BOLA. — Colóquese la bola en el bolsillo y la pelota guárdese en la mano. La pelota de la mano, pasa al bolsillo y la bola del mismo, a la mano. (Interesante).

N.º 22. JUEGO BANDERITAS. — Después de enseñar dos hojas de papel de seda, salen de entre ellas gran cantidad de banderitas. (Efecto sorprendente. Fácil).

N.º 42. PIZARRAS DEL DIABLO. — Después de enseñar todas sus caras se atan entregándolas a un espectador. Dos cartas elegidas aparecen pegadas a una de sus caras. (De gran efecto. Muy fácil).

N.º 98. CADENA Y CANDADO. — Después de atadas sólidamente las manos con dicha cadena, se queda uno libre instantáneamente.

N.º 53. ESCAMOTEO PAÑUELO. — Por este sistema se pueden escamotear pañuelos de seda, pudiéndose enseñar las manos de ambos lados. (Muy útil. Sólo dispositivo).

N.º 511. PAÑUELO TENIDO. — Un pañuelito de seda se pasa por el interior de la mano, previamente enseñada, cambiando aquél de color. (Uno de los dispositivos más ingeniosos).

N.º 130. VIAJE DE UN PAÑUELO. — Después de enseñar los bolsillos del pantalón vacíos, un pañuelo pasa de un bolsillo a otro, cambia de color, etc., etc. (Fácil e interesante).

N.º 28. TORTILLA SOMBRERO. — Dentro de un sombrero prestado se echa visiblemente un huevo batido. Después de pasar el sombrero sobre la llama de una bujía o dar aire con un abanico, se saca del mismo una tortilla, que se da a comer devolviendo el sombrero intacto. (Fácil y de grandioso efecto).

N.º 48. DADO GRANDE. — Un dado grande desaparece de entre las manos del prestidigitador, para hallarse dentro de una caja previamente enseñada vacía, de donde a su vez desaparece, para hallarse en el interior de un sombrero prestado.

N.º 41. DESAPARICION GUANTE. — Después de quitarse un guante, se envuelve en un pañuelo pedido a un espectador. A distancia, el otro guante pasa a reunirse con el primero. (De mucho efecto y propio para principio de sesión). Sólo explicación.

N.º 224. PAÑUELO GALLINA. — De un pañuelo enseñado de ambos lados, caen infinidad de huevos. (Muy fácil y de efecto).

N.º 49. CUBILETES. — Unas bolas pasan milagrosamente a través de los mismos, transformándose luego en un huevo. (Procedimiento moderno de efecto extraordinario. Fácil).

N.º 101. PAPEL OKITO. — Una tira muy ancha de papel se rompe en varios pedazos, formando una pelota con los mismos. Al soplar sobre ella y abrirla se encuentra nuevamente entera. Se explica al parecer, cómo se ha realizado el juego, pero a pesar de ello, el público queda al final más intrigado que antes. (De grandioso efecto. Uno de los más recomendables. Muy fácil).

N.º 51. CUCURUCHO DE FLORES. — Después de formar, a la vista de los espectadores, un cucurucho de papel, salen del mismo multitud de flores.

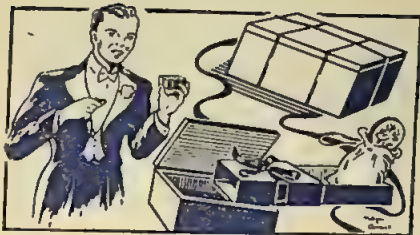
N.º 123. AGUJAS ENHEBRADAS. — Después de revisadas unas agujas de coser, se tragan éstas. Se hace lo mismo con una hebra de hilo. Una vez revisada la boca, para que el público compruebe que ésta no contiene nada, se saca de la misma el hilo antes tragado, con las agujas enhebradas en él. (Sólo explicación).

N.º 124. CIGARRILLO ELECTRICO. — Después de tirarlo repetidas veces al suelo, vuelve a aparecer siempre nuevamente encendido entre los labios. (Sólo para ARTISTAS o buenos aficionados).

N.º 275. CUERDA MARAVILLOSA. — Se presentan 3 trozos de cuerda, que se cuentan uno a uno. Se anuda el primer trozo al segundo y éste, a su vez, al tercero, formando así un único trozo, con dos nudos.

Después de dar aire con un abanico éstos desaparecen misteriosamente, quedando la cuerda entera, en un solo trozo. (Efecto sorprendente).

N.º 162. PESCA EN EL AIRE. — El artista se presenta con una caña de pescar, con la que pesca cuatro peces vivos, que echa dentro de una pecera. Puede usarse cualquier caña. (Sorprendente).



N.º 189. PENETRACION MONEDA. — Se pide prestada una moneda a un espectador rogándole la marque para poder luego identificarla.

Instantáneamente esta moneda desaparece, hallándose dentro de una bolsita cerrada, que se encuentra en una cajita de cartón hallada a su vez dentro de una cajita de madera que se sacará del bolsillo, cerradas las dos herméticamente. Ninguna de las tres piezas tiene la menor preparación.

Es ésta una de las más ingeniosas experiencias efectuadas con monedas. Produce la sensación de un verdadero milagro a los espectadores, que no pueden hallar de ningún modo la solución al enigma. (Novedad sensacional. Fácil).

N.º 29. ESTUCHE BILLETE. — Cajoncito para escamotear cartas, billetes, papeles etc. etc. Muy necesario y práctico.

N.º 241. METAMORFOSIS. — Un pañuelo se transforma misteriosamente en un huevo de gallina. Al explicar (?) luego el truco, demostrando que se trata de un huevo vacío, en el que se introdujo el pañuelo, se repite la experiencia, rompiendo al final el huevo, que a la gran sorpresa de los espectadores se trata ahora de un nuevo verdadero.

Uno de los juegos más cómicos y de efecto extraordinario.

N.º 264. PERIODICO-HUEVO. — Después de enseñar un periódico por ambos lados, se dobla, echando en él un huevo de gallina, después de haberlo roto a la vista del público.

Al desdoblar luego el periódico, el huevo ha desaparecido.

(Este juego resulta un final excelente para el número anterior, «Metamorfosis»).

N.º 269. GUILLOTINA LILIPUT. — Esta pequeña ilusión de sobremesa, es una de las últimas novedades más interesantes aparecidas en el campo de la Magia.

Se presenta una guillotina provista de dos agujeros, en los que se pueden colocar unos cigarrillos o lápices de pasta, que la cuchilla corta por la mitad. Después de haber hecho todas las comprobaciones necesarias, el prestidigitador coloca un dedo en el agujero superior y un lápiz en el inferior. Al bajar la cuchilla, ésta pasa, al parecer, a través de su dedo cortando, sin embargo, el lápiz colocado debajo de aquél. Es completamente inofensivo, a pesar de producir un efecto sensacional.

N.º 296. SOMBRERO INAGOTABLE. — De un sombrero pedido a un espectador, se hace salir una gran cantidad de papel, del que a su vez, se saca un conejo vivo. (Fácil y de extraordinario efecto. El mejor juego para final de sesión).

N.º 40. PELOTAS RESORTE. — Para sacar de un sombrero prestado.

N.º 141. GUANTE RADIO. — Se cuelga un guante en el centro del escenario, de cuyos dedos parten unas cintas, cuyas extremidades sostienen los espectadores. Quince palabras dichas por éstos quedan registradas en un papel previamente colocado dentro de aquél. (Sólo explicación).

N.º 55. AUMENTO DE BOLAS. — Estas bolas van apareciendo y desapareciendo entre los dedos del prestidigitador. (Sólo para Artistas o buenos aficionados). (Efecto maravilloso).

N.º 161. ¿AGUA O VINO? — Transformación de agua en vino y viceversa. (Sólo explicación).

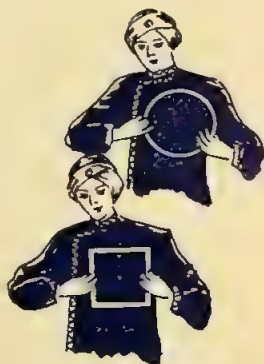
N.º 121. FABRICA DE LICORES. — El agua de un jarro de cristal se transforma a voluntad en toda clase de licores pedidos por el público, pudiéndose beber los mismos. (Sólo explicación).

N.º 510. PERIODICO ROTO Y COMPUESTO. — Un periódico se rompe a la vista del público, volviendo a quedar luego completamente entero, pudiéndose enseñar por ambos lados. (Efecto sensacional. Fácil). (Explicación detalladísima, ilustrado con 26 dibujos).

N.º 71. BOLSA HUEVO. — Un huevo colocado dentro de ella aparece y desaparece a voluntad. (De gran efecto).

N.º 153. — ANILLO HUEVO. — Una sortija prestada se encuentra dentro de un huevo previamente revisado. (Muy original y de efecto).

N.º 84. TUBO RAYMOND. — De un tubo enseñado absolutamente vacío, salen gran cantidad de pañuelos. (Muy recomendable).



N.º 503. LA CUADRATURA DEL CIRCULO. — El artista se presenta con un aro de metal niquelado y después de dar una breve explicación sobre el problema, hasta hoy insoluble, de la cuadratura del círculo, sopla sobre el mismo y éste, instantáneamente, queda transformado en un cuadrado perfecto. (Ingeniosa novedad).

N.º 204. DADOS MATEMATICOS. — Tres dados se colocan en una cajita, haciendo sumar sus puntos, después de bien removidos aquéllos. La operación es repetida tres veces, adivinando el artista el total de la suma. (Muy ingenioso y fácil).

N.º 298. HUEVERA METAL. — En una elegante huevera de metal, se coloca un huevo de gallina, que desaparece para hallarse en un sombrero pedido.

N.º 509. CIGARRILLO CORTADO. — Un cigarrillo colocado dentro de un tubo de metal, es cortado con una hoja de afeitar, por la mitad. Sin embargo, al sacarlo del tubo, vuelve a estar entero. (Muy interesante).

N.º 195. CAJA MIKADO. — Enseña da absolutamente vacía, al abrirla nuevamente, se sacan de ella infinidad de objetos pudiéndose entregar aquélla para su examen. (Procedimiento muy original, basado en una ilusión óptica. De mucho efecto).

N.º 118. MARCO PAÑUELO. — Después de pedir prestado un pañuelo de bolsillo, se sujeta por medio de 4 tachuelas a un marco de madera, introduciendo éste en una bolsa de papel. La bolsa es atravesada con agujas, cuchillos, etc. A pesar de ello, al retirar nuevamente el marco de aquélla el pañuelo permanece intacto estando siempre extendido en la misma forma del principio. (Muy ingenioso).

N.º 95. CAJA POSTAL. — Esta caja debe estar colgada antes de la función, a la vista del público. Se pide un reloj, que desaparece. Se descuelga la caja, abriéndola. Dentro de ella se encuentran cuatro cajas lacradas y en la más pequeña, que abre el mismo espectador, se encuentra el reloj prestado. (Sin necesidad de ayudante. Grandioso efecto).

N.º 103. DADO CINTA. — Un dado sólido se coloca dentro de un marco de madera. Con una cinta se atraviesan las dos piezas, dando a sostener los extremos a dos espectadores. A voluntad y sin cubrirlo, se saca el lado del marco, quedando éste atravesado en la misma forma. Esta es una de las experiencias más inexpugnables, pues parece ir contra todas las leyes físicas. (Imposible acertar el secreto). (Muy recomendable). Tamaño para escenario.

N.º 270. CRISTAL ATRAVESADO. — Se enseña un cristal perfectamente sólido enmarcado como si fuera una pizarra.

Se colocan dos cartas en unos dispositivos colocados a este efecto. A través de ellos y naturalmente, del cristal, se hace penetrar una varita, que pueden sacar los mismos espectadores. Seguidamente son retiradas las cartas demostrando que el cristal continúa tan sólido como al principio.

Es un experimento de efecto sorprendente, al par que muy fácil de ejecutar. Magnífica presentación.

N.º 105. CAJA INDIANA. — Después de enseñada vacía, volcándola sobre la mesa, se sacan gran cantidad de objetos, así como varios vasos llenos de agua. (Magnífica presentación. Grandioso efecto). Sólo la caja.

N.º 210. APARICION CONEJO. — Después de montar, a la vista de los espectadores, una mesita, se enseña una caja absolutamente vacía. Asimismo se enseña una tapa con la que se cubre la caja. Acto seguido y levantando la tapa, se saca de la caja un conejo vivo, que dado su tamaño, deja estupefactos a los espectadores.

Muy interesante debido a que el público ve pieza por pieza a medida que se va montando el aparato y resulta imposible comprender de dónde salió el conejo. (Para salón o escenario).

N.º 265. DADO EVASIVO. — Tres cubos de madera, de distintos colores, se colocan uno sobre otro, atravesados por una varilla sujeta a un soporte. Se cubren luego con una chimenea de madera. Al descubrirlos nuevamente ha desaparecido el del centro, que se encuentra en un sombrero prestado. (Efecto sorprendente).

N.º 39. CAJA JAULA. — Se enseña la caja vacía, llenándola de confetti. Se toma una jaula sólida, que se cubre con un pañuelo. Se tira el pañuelo que cubre la caja, al aire y al caer éste, la jaula ha desaparecido. Al abrir la caja, se encuentra la jaula sólida en lugar del confetti. (Mucho efecto).

N.º 179. FUENTES DE GOBI. — Encima de la mesa, se encuentra un cajón exquisitamente decorado, conteniendo confetti. Se presenta un recipiente níquelado, sin ninguna preparación que se llena de confetti, estando en todo momento fuera de la caja. Una vez éste lleno, se deja sobre la mesa, retirando al mismo tiempo el cajoncito que contenía el confetti. Se cubre el recipiente de encima de la mesa, con un pañuelo. Al retirar éste, el recipiente se encuentra absolutamente lleno de agua. (Experiencia de mucho efecto).

N.º 51. LOS AROS CHINOS. — Unos aros de metal absolutamente sólidos, se enlazan y desenlazan a la vista de los espectadores, formando con ellos diversas figuras, hasta desenlazarlos finalmente otra vez.

Una de las experiencias que más intrigan a los espectadores por su sensacional efecto.

Con 10 aros de 20 cms. y la explicación detalladísima «Carlston».

N.º 107. COFRE DADO. — Cofre con dos compartimentos en el que se introduce un dado grande, que desaparece luego de aquél, para hallarse en un sombrero prestado por los espectadores.

Con este aparato se consigue un efecto cómico muy grande, por lo que perdurará siempre debido a la risa que provoca en los espectadores. (Gran presentación).

N.º 274. ESTUCHE ENCANTADO. — Se enseña un elegante estuche de metal, de unos 6 cm. de ancho por 9 de alto. Sosteniéndolo en una mano, se abre la tapa, así como los lados, para demostrar que está absolutamente vacío. A pesar de ello, se sacan del mismo varios pañuelitos de seda. Durante el curso del juego, se puede enseñar en todo momento que está completamente vacío, por lo que resulta una de las apariciones de pañuelos más limpias y curiosas, pues el aparato no contiene espejos ni dobles fondos. (Acabado esmeradísimo).

N.º 325. DESAPARICION JAULA. — Una jaula de metal que sostiene el artista entre sus manos, desaparece instantáneamente. (Efecto sorprendente. Construcción esmeradísima. Sólo para artistas y buenos aficionados).

N.º 248. PENETRACION DE LA MATERIA. — Después de enseñar una cajita, se coloca una placa de cristal en el fondo de la misma. Se cierra la tapa y sobre ésta se coloca una bola, que poco a poco va penetrando en la caja, atravesando, al parecer el cristal y saliendo por el fondo de aquélla. La cajita puede enseñarse antes y después de la experiencia. (Novedad interesante y fácil).

N.º 113. CAJA LIMON. — Después de enseñar una cajita de madera absolutamente vacía, se atraviesa de parte a parte con una aguja larga. Un limón escamoteado, pasa dentro de la caja, quedando ensartado en la aguja. (Sorprendente efecto).

N.º 110. LA CUERDA INDIA. — Se presenta una cuerda que se anuda por sus extremos, rogando a un espectador que la corte por la mitad. Se juntan los extremos cortados, que incomprensiblemente se vuelven a unir. Esto se repite nuevamente, añadiéndose la cuerda cada vez. Al terminar, se entrega para que vean que no tiene ninguna preparación.

La experiencia más comentada de la Magia moderna.

N.º 129. NUDOS VIAJEROS (Versión «Carlston»). — Se presentan seis pañuelos gigantes, que se cuentan uno a uno. Se dejan tres sobre una silla. Los otros tres se anudan, dejándolos a su vez, sobre otra silla. Se mandan pasar los nudos de los unos a los otros, enseñando que efectivamente, los tres sueltos están anudados habiendo desaparecido los nudos de los primeros. Se toman los seis, que se anudan a su vez. Unos pases sobre los mismos y los seis pañuelos están nuevamente SUELTOS, tirándolos al aire, donde se anudan de la forma más inexplicable. (Sólo explicación).

N.º 263. BOLSA CAMBIOS (Colador). — Esta elegante bolsa, de esmerada fabricación, es imprescindible a todo buen prestidigitador. Sirve para escamotear o cambiar anillos, relojes, cartas, pañuelos etc. (Magnífica presentación).

N.º 277. CRISTAL FLEXIBLE. — Se enseña un marco de madera de 32×16 cms. con su correspondiente cristal. Después de demostrar la solidez del cristal, se introduce en una bolsa de papel. Se dan unos pases magnéticos y seguidamente se dobla repetidas veces, la bolsa por la mitad, junto con su contenido, a pesar de que ésta es del mismo tamaño que el marco. Al retirar el marco de la bolsa se demuestra nuevamente la solidez del cristal. (Novedad de efecto sorprendente).

N.º 508. PERFORACION. — Después de enseñar un marquito de metal que enmarca un cristal, éste se atraviesa con un punzón, cinta, etc., pudiéndose entregar luego al examen más concienzudo. Uno de los aparatos de Micro-Magia más interesante). (Construcción esmeradísima).

N.º 206. RAPSODIA EN COLORES. (Fu-Manchú). — Después de enseñar las manos vacías, se hacen aparecer entre ellas dos pañuelos de seda. Uno de ellos se cambia de color, pasándolo por dentro de la mano. Tomándolos nuevamente, se hacen desaparecer, para ser hallados debajo de un plato colocado encima de un periódico, antes enseñados. (Gran efecto. Sólo para artistas o buenos aficionados).

N.º 506. PIZARRA ESPIRITA. — Esta elegante pizarra, puede ser examinada antes y después del experimento. (Muy útil para efectos de pseudo-Mentalismo. Construcción mecánica esmeradísima).

N.º 507. DESPRENDIMIENTO DADO. — Un dado sólido, de madera, atravesado por una varita del mismo material, se introduce dentro de una columna, también de madera, abierta por una de sus caras, para que pueda verse su interior.

El dado se desprende de la varita de la manera más incomprensible, pudiéndose entregar las dos piezas nuevamente para su examen.

N.º 213. VELADOR SUPREMO. — Velador muy elegante, con pie niquelado, desmontable y graduable. Con su tapete correspondiente, trampas inglesas, sirvientes etc., etc. (Magnífica presentación. Imprescindible a todo buen prestidigitador).

CAJAS DE MAGIA. — Estuches conteniendo un surtido de juegos. (Propias para regalo).

Modelo A.

Modelo B.

*También Ud. puede lucirse
como el mejor artista.*

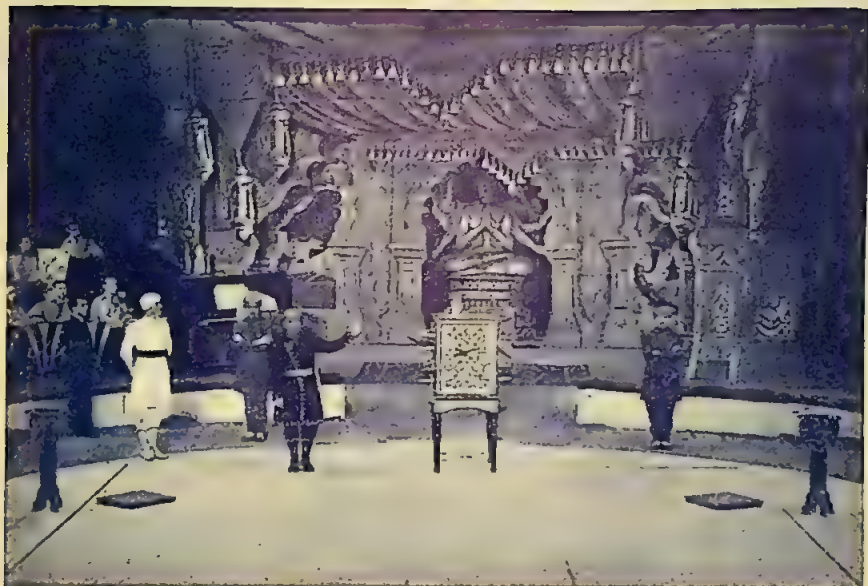


Espectáculo



CARLSTON (Karl Bucheli), rodeado de las principales figuras que le secundan en su fastuoso espectáculo de ilusionismo: "MISTERIOS DE LA INDIA LEGENDARIA"

Carlston



CARLSTON en una de sus actuaciones

"TEATRO OLIMPIA" (Barcelona)

COMENTARIOS DE PRENSA

Teatro Circo Olimpia

... la pulcritud de su trabajo, el dominio absoluto de sus complicadas realizaciones, le sitúan en un plano de artista insuperable. La presentación de este espectáculo es fastuosa y concuerda con la época y "realidad histórica" de cada caso.

"Solidaridad Nacional" (Barcelona)

Teatro Circo Price

... Carlston, en sus "Misterios de la India" hizo una brillante actuación con sus maravillosos juegos de ilusionismo, superándose a sí mismo en la difícil triple evasión, que realizó de un modo inverosímil en medio de la pista.

"Arriba" (Madrid)

Teatro Principal

... siendo la mejor atracción la presentación del ilusionista Carlston, que realiza sus números con perfecta limpieza y claridad. Todos son de un mérito excepcional y desconciertan por las seguridades que presentan. Gustó extraordinariamente.

"La Voz de España" (San Sebastián)

Teatro Argensola

... por entero a Carlston, ilusionista suizo de extraordinario mérito. Su labor tiene pretensiones de estar inspirada en los misterios de la India milenaria y es algo verdaderamente sorprendente y que deja a los espectadores sumidos en la meditación de cómo aquélla puede realizarse. Carlston fué muy aplaudido en todos sus experimentos...

"Amanecer" (Zaragoza)

Teatro Robledo

... sus experimentos orientales, llenos de extraordinaria emoción, arrancaron muchos aplausos del auditorio. Toda la sugestión de los fakires indios llegó al público con intensa emoción de realidad...

"Voluntad" (Gijón)

Teatro Lope de Vega

... porque el Profesor Carlston los ejecuta dentro de una ceremonia escénica cuidadosísima y con una limpieza extraordinaria que da personalidad a su trabajo. Al final de los numerosos experimentos realizados escuchó calurosos aplausos...

"Norte de Castilla" (Valladolid)

Experiencias con cartas

N.º 321. BARAJA MANIPULACION. — Esta baraja, de tamaño algo más pequeño que las corrientes, se presta mucho para manipular.

N.º 25. CARTAS BISEL. — Para efectuar diversos juegos dando la apariencia de poseer una gran habilidad.

N.º 79. BARAJA MAESTRO. — Para efectuar toda clase de juegos si no se tiene práctica en el «salto».

N.º 114. BARAJA CAMALEON. — Utilísima para hacer elegir una carta determinada. (Muy fácil).



N.º 320. BARAJA «CONSTELACION». — Esta baraja sirve para efectuar los llamados abanicos de cartas. Con ella se consiguen 8 cambios de colores distintos a cual más llamativo. Va acompañada de una minuciosa explicación ilustrada de la forma de ejecutar aquéllos.

N.º 45. CARTA BOLSILLO. — De unas cartas que sostiene un espectador se hace desaparecer una, que se saca del bolsillo.

N.º 26. CARTAS SOMBRERO. — De tres cartas colocadas en un sombrero, se mete una en el bolsillo y a mandarlo, las cartas cambian de lugar, pasando la del bolsillo al sombrero y las dos que había en él, pasan al bolsillo. De gran efecto y muy fácil).

N.º 147. ¿DONDE ESTA? — De una carpeta se extraen tres cartas. Una de ellas es un as. Después de cambiarlas de posición, se pregunta dónde está el as. El público se equivocará siempre.

N.º 149. TRIANGULO. — Después de enseñar 20 cartas distintas unas de otras, se entregan 10 a un espectador. De las 10 restantes se hacen elegir mentalmente 2 a los espectadores. Estas cartas desaparecerán misteriosamente para hallarlas en las 10 primeras que sostiene el espectador. (Facilísimo y de gran efecto).

N.º 150. SOBRE CINTA. — Después de enseñar un sobre vacío, se atraviesa el mismo con una cinta. Se da a elegir una carta que se coloca en el interior del sobre, cerrando el mismo. Al abrir poco después el sobre, se ve que la carta está atravesada por la cinta. (Muy interesante y recomendable).

N.º 44. LOS SOBRES MISTERIOSOS. — Después de enseñados y marcados cuatro sobres, se hacen pasar dentro del más pequeño, cuatro cartas elegidas.

N.º 119. EL MISTERIO DE LOS CUATRO ASSES. — Después de colocar los cuatro ases sobre un atril, se cubren con tres cartas que se enseñan cada vez. Hágase elegir uno de los cuatro montones, que se introduce en un sobre. Visiblemente desaparecen los tres ases restantes, para ser encontrados luego reunidos dentro del sobre. (Juego de sensacional efecto, a pesar de su fácil ejecución. Por tratarse de cartas gigantes, se presta mucho para escenario).

N.º 295. ATRIL. — Para colocar en él, las cartas. Util para toda clase de juegos de baraja. (Muy elegante).

N.º 151. CARTAS REGIMIENTO. — Preséntense dos barajas. Una de ellas compuesta toda de figuras, mientras que en la otra no hay ninguna. Se colocan los juegos dentro de dos copas. Tómese una carta de cada juego, que se coloca como referencia, delante de cada copa. Cámbiense dichas cartas. Inexplicablemente las cartas que contenían las copas, también han cambiado de lugar. La copa que contenía las figuras, contiene ahora sólo cartas indiferentes mientras que en la otra se han reunido todas las figuras. (De efecto y muy fácil).

N.º 245. CARTAS PENSADAS. — De 16 cartas, se hacen pensar cuatro de ellas a cuatro espectadores, que luego, después de barajarlas, adivina el ilusionista con la mayor facilidad. Téngase presente que estas cartas son elegidas MENTALMENTE. Es una de las experiencias que más se presta para las sesiones de pséudo-mentalismo, pues da la sensación de adivinación del pensamiento. (Muy fácil).

N.º 148. HULETTE SIGLO XX. — De un juego sin preparación se dan a elegir libremente, no importa qué número de cartas. Estas se colocan en el centro del juego, que a su vez se introduce en la hulette previamente examinada. Delante y detrás de las cartas, se colocan dos cristales. Sosteniendo la hulette con la mano derecha, a mandato van saliendo una después de otra, del centro del juego, entregándose al finalizar, otra vez todo para su examen. (Procedimiento ingeniosísimo imposible de descubrir. Interesantísimo).

N.º 146. CARPETA CINTA. — Una carta introducida por arriba, al darle un golpe sale por su parte inferior, a pesar de estar atravesada la carpeta por una cinta.

N.º 249. ESPADA CARTAS. — Después de hacer elegir tres cartas de la baraja, se hacen colocar nuevamente en el juego. Se lanza éste al aire y con una elegante espada se ensartan al vuelo, presentando luego ésta a los espectadores para que comprueben que son sus cartas. (Juego de mucho efecto, fácil y de gran presentación).

N.º 127. CARTA NARANJA. — Una carta elegida y rota en ocho pedazos de los que conserva uno el espectador aparece otra vez dentro de una naranja elegida por los espectadores. (Incomprensible. De grandioso efecto). Sólo explicación.

N.º 152. CARTAS TROLE. — Se dan a elegir tres cartas. Atese una cinta de una silla a otra. Pátese una carta después de otra rozando la cinta de un lado a otro. En el momento que los espectadores digan «ahora» la carta que se tiene en la mano, será cada vez la carta elegida. (Fácil y de mucho efecto).

N.º 233. ADIVINACION TACTO. — Después de entregar una baraja para ser mezclada, se recoge de las manos del espectador y dividiéndola en dos mitades, se introducen éstas en los bolsillos del pantalón. Se ruega que nombren en voz alta cartas, las que se sacan de los bolsillos respectivos sin la menor dificultad, dando la sensación de tener un acto prodigioso. (Efecto extraordinario. Sin cartas).

N.º 93. HULETTE CRISTAL. — Después de elegida una carta y colocada otra vez en el juego, se introduce el mismo dentro de un dispositivo de cristal, de donde sale la carta elegida, sin contacto alguno. (De mucho efecto).

N.º 11 CARTAS DISMINUCION. — Después de enseñar unas cartas, se van reduciendo de tamaño, entregándose al final para su examen. (Extraordinario efecto. Fácil).

N.º 314. FIGURA EVASIVA. — Después de enseñar 5 cartas pegadas una junto a la otra, una de las cuales es una figura, se entrega un clip a un espectador, para que lo coloque en la carta que él cree ser la figura. Este se equivoca siempre. Al repetirlo nuevamente, la figura desaparece. (Ingenioso y sorprendente).

N.º 271. MENTALISMO SUPREMO. — El prestidigitador saca una baraja de su estuche, diciendo que en ella ha colocado una carta de otro juego, cuyo dorso es de color distinto al de las demás. Esta carta será transmitida por él, mentalmente a cualquier espectador. Este nombra cualquier carta, que inmediatamente es buscada en la baraja. Con extraordinario asombro, los espectadores comprueban efectivamente, que esta carta es de color distinto a las demás.

Basado en un principio completamente nuevo, es sencillamente admirable y fácil su ejecución.

N.º 244. ADIVINACION INSTANTANEA. — Después de mezclar bien una baraja, en la que no hay ninguna carta repetida, se presenta a un espectador para que, abriéndola un poco con su dedo índice, mire una carta. Sin hacerle la menor pregunta, el prestidigitador adivina instantáneamente la carta vista. (Novedad interesantísima. Muy ingenioso).

N.º 160. PENETRACION INCREIBLE. — Después de barajar un juego de cartas, se hace elegir del mismo, libremente, una carta. Esta carta es firmada, antes de ser devuelta al juego. El prestidigitador saca ahora su cartera del bolsillo, que entrega a un espectador. La carta elegida desaparece del juego, para hallarse dentro de la cartera aprisionada entre dos planchas de plástico, sujetas a su vez, por 16 elásticos. (Grandioso efecto).

N.º 273. BARAJA TALADRO. — De unas cartas taladradas, se hace escoger una, que se vuelve a colocar en el juego. Introduciendo después un lápiz en uno de los taladros, la carta elegida se separa sola de las restantes, levantándose misteriosamente. (Novedad muy ingeniosa. Facilísimo).

N.º 80. HULETTE SOPLO. — Después de elegidas tres o cuatro cartas, se coloca el juego dentro de la hulette, que va provista de un tubo de metal. Soplando por dicho tubo, las cartas elegidas saltan del juego. (Nada de práctica. Facilísimo y de mucho efecto).

N.º 138. EL MISTERIO DE LAS 20 CARTAS. — Se entrega una baraja a un espectador, rogándole cuente 10 cartas, que dejará boca abajo sobre la mesa. Después de colocarlas dentro de un sobre que queda en su poder, otro espectador es rogado de hacer lo mismo. Antes de colocar dichas cartas dentro de un segundo sobre, se le ruega baje a la platea y haga escoger o pensar, dos cartas de entre las diez. Verificado esto, introduce las diez cartas dentro del sobre. Las cartas elegidas desaparecen de un sobre para pasar al otro. El prestidigitador en ningún momento toca las cartas. (Efecto extraordinario y muy fácil).

N.º 504. CARTAS OBEDIENTES. — Después de sacar una baraja francesa de su estuche, se mezcla la misma, haciendo elegir de ella, varias cartas. Se introducen éstas en el juego y se vuelve a colocar la baraja en el estuche. Sosteniendo éste en la mano derecha o dejándolo de pie sobre la mesa, aquéllas salen de una en una MISTERIOSAMENTE de entre las demás. (Novedad extraordinaria, de efecto asombroso).

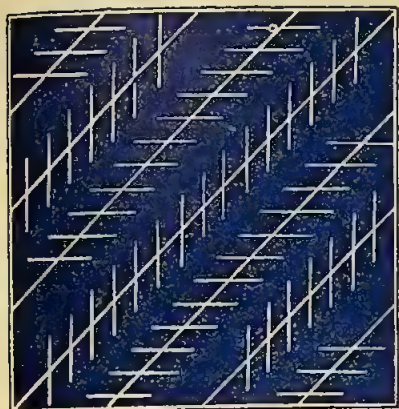
N.º 247. SUGESTION COLOR. — Se mezcla una baraja francesa a la vista de los espectadores, rogando a dos de ellos se adelanten para tomar parte en la experiencia. Debajo de la solapa de uno, se coloca una carta roja y debajo de la del otro, una de negra. El prestidigitador toma una carta después de otra, de la baraja, transmitiendo mentalmente al público el color de cada carta, colocándolas cada vez boca abajo sobre la mano del espectador que luce en la solapa la carta que corresponde a dicho color. Al terminar el juego, cada espectador tendrá las cartas que le corresponden. Para experiencias de Mentalismo, resulta magnífico, siendo a la par fácil su ejecución.

N.º 276. MULTIPLICACION CARTAS. — Se cuentan una a una, 4 cartas. De éstas, se descartan 3 quedando, a pesar de ello, otra vez 4 cartas.

Se repite la operación, quedando nuevamente 4 cartas. Otra vez se descartan 3, quedando naturalmente, una carta, que puede tirarse al aire. Al recogerla nuevamente, ésta se multiplica en 4, que se echan una a una, sobre la mesa. (Muy fácil y de gran efecto).

!! Siempre Novedades !!

Curiosidades Ópticas



Las líneas diagonales que presenta son paralelas aun cuando la vista nos diga lo contrario. Que no es más que una ilusión óptica podrá comprobarse sencillamente colocando el dibujo en posición horizontal y mirando el dibujo desde el ángulo "A"

A primera vista parece un dibujo espiral pero si el lector presta atención podrá comprobar enseñada que está formado por círculos concéntricos



Este sombrero es excesivamente alto, pero si se toman medidas se verá enseguida que tiene tanto de alto como de ancho

Artículos para Bromas y Chascos

N.º 229. LIBRO SORPRESA. — Al abrirlo, se levanta un esqueleto de 30 centímetros. (Gran efecto).

N.º 230. TINTERO VERTIDO. — Da la impresión de haberse derramado la tinta del mismo.

N.º 228. LAPIZ DE PEGA. — Imposible escribir con él, por tener la punta de goma.

N.º 239. NIEVE. — Un comprimido colocado sobre el fuego de un cigarrillo, produce gran cantidad de copos, como si nevara. Muy curioso).

N.º 240. TAPON VESUBIO. — Al acercarle un cigarrillo encendido, se produce una gran cantidad de humo perfumado.

N.º 209. LEVANTA PLATOS. — Se coloca debajo del mantel o tapete. Cualquier objeto colocado sobre aquél, se hace mover a distancia, produciendo un gran efecto. (Mucha risa).

N.º 198. FULMINANTES PARA CIGARRILLOS. — Por medio de un palillo se introduce uno de estos fulminantes en un cigarrillo. Al encender el mismo, al poco rato estalla el fulminante. (Inofensivo). Sobre con 10 fulminantes.

N.º 198.A FULMINANTES PARA PUROS. — Lo mismo que el anterior, pero para cigarros puros.

N.º 234. FOSFOROS SORPRESA. — Estos estallan al encenderse. Cajita con 10.

N.º 201. DEDO VENDADO. — Envoltorio de gasa con manchas de sangre que se coloca en un dedo. En el interior hay un muelle que permite dispararlo a la cara cuando se crea oportuno.

N.º 202. DEDO CORTADO. — Al abrir una cajita de cartón, aparece un dedo cortado, descansando sobre algodón manchado, al parecer, de sangre. (El dedo es el de uno mismo).

N.º 226. FLOR OJAL. — Colocada en el ojal, echa agua por medio de un tubo de goma.

N.º 227. NEGRITO. — Insignia representando una cara de negro. Echa agua igual que el anterior.

N.º 236. COPITA LICOR. — A pesar de estar llena, imposible beber de ella.

N.º 203. AZÚCAR MARAVILLA. — Al disolverse, sale un corcho a la superficie y al retirarlo con la cucharilla, le sigue un largo hilo con una figura sorpresa a final.

N.º 231. BOMBONES ENGAÑO. — Exquisitos bombones de chocolate rellenos de jabón, algodón, pimienta, sal, o serrín.

N.º 237. VIOLETAS IMPERIALES. — Elegante caja de bombones, que al abrirse, despide una lluvia de confetti.

N.º 211. CALEIDOSCOPIO. — Tubo por el cual se ven infinidad de figuras de colores. Al mirar por el mismo, deja el ojo tiznado.

N.º 243. MIAU. — Cajita que reproduce la voz de un gato. (Propia para ser colocado debajo de un almohadón, bolsillo, etc.).

N.º 199. FLUIDO GLACIAL. — Se vierte un poco en el asiento de una silla. Al sentarse en ella produce una sensación de frío, pasando luego al calor.

N.º 253. PAQUETE LUCKY. — Al ir a tomar un cigarrillo, echa agua. (Muy cómico).

N.º 223. MAQUINA FOTOGRAFICA. — Al disparar, sale un cuco.

N.º 254. MAQUINA FOTOGRAFICA. — Al disparar, sale agua.

N.º 255. BOMBAS FETIDAS. — Al romperse, se extiende un mal olor que desaparece al poco tiempo. Cajita con tres.

N.º 194. — BARAJA EXPLOSIVA. — Al levantarla de la mesa se produce una detonación.

N.º 256. RUIDO NASAL. — Pito que imita exageradamente el ruido que se produce al sonarse.

N.º 257. ROTURA DE CRISTALES. — Planchitas de metal, que al tirarse al suelo dan la sensación perfecta de haberse roto todos los cristales.

N.º 261. PLUMA ESTILOGRAFICA. — Al ir a escribir, sale disparada la plumilla.

N.º 238. HILO SIN FIN. — Al tirar del mismo, que cuelga de la solapa, siguen 4 ó 5 metros.

N.º 279. DEFECACIONES. — Imitación perfecta.

N.º 280. FLAUTA DE BARTOLO. — Al soplar por ella, mancha la cara de hollín.

N.º 281. SOBRE SORPRESA. — Al retirar la tarjeta que contiene, se produce una detonación.

N.º 284. DEDO HERIDO. — Echa agua a voluntad.

N.º 285. AZUCAR MOSCA. — Al disolverse, aparece una mosca. Imitación perfecta.

N.º 286. VENTOSILLA. — Para adherir la taza al plato. Muy interesante.

N.º 289. CUCARACHAS Y TARANTULAS. — Imitación perfecta.

N.º 291. LUCKY «SIGUEME». — Al sacar un cigarrillo, le siguen los otros.

N.º 292. PURO «GOLIAT». — En este puro enorme, se coloca un cigarrillo, que es en realidad el que echa humo.

N.º 293. BOMBONES SALTARINES. — Al desenvolverlos, salta una espiral contenida en ellos.

N.º 294. MERMELADA. — Al desrapar el bote, sale un cuco.

N.º 308. AZUCAR FLOTA. — Este es completamente insoluble flotando en la superficie del líquido.

N.º 309. ENCENDEDOR DIABOLICO. — Al abrirlo da un golpe en los dedos. (Muy cómico).

N.º 310. CARAMELOS SPUM. — Estos están rellenos de sal.

N.º 311. VIBORA VIVIENTE. — Imitación perfecta de una serpiente viva.

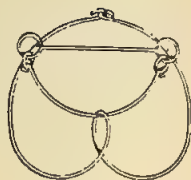
N.º 312. PICA-PICA.



Solicite Folleto Completo

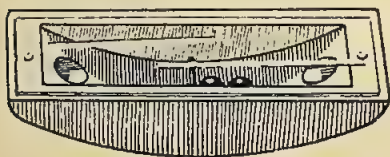
Pasat

LABERINTINES



Rompecabezas en alambre inoxidable. Cada uno va en un sobre de celofana conteniendo un prospecto explicativo de su solución, con ilustraciones para mayor claridad.
20 modelos distintos.

IMPOSIBLES



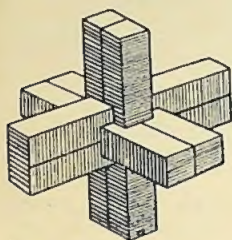
Interesantes juegos de paciencia, cuya solución parece imposible. Exquisita presentación individual en cajitas de colores y celofana. Cada juego va acompañado de su solución.

25 modelos diferentes

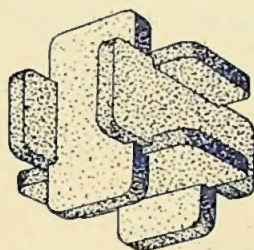


MADERINES

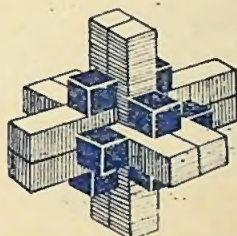
Ingeniosos desmontables chinos



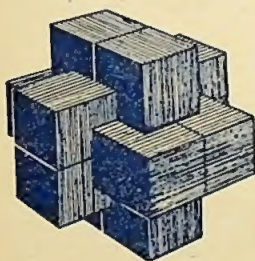
1



2



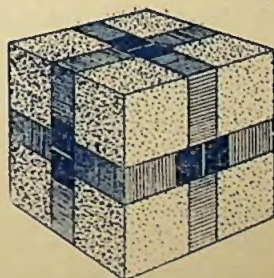
3



4



5



6

Presentación exquisita. Cada uno va acompañado de su correspondiente explicación. 12 modelos distintos

Libros de Prestidigitación

¿QUIERE VD. APRENDER A HACER JUEGOS DE MANOS? del Dr. Faust. 50 juegos de cartas, fáciles y sin necesitar la menor práctica.

MANUAL DE JUEGOS DE MANOS, del Dr. Boscar. Un volumen de 212 págs. Muy útil para todos los aficionados.

MAGIA DE LAS CARTAS, de Carlo Rossetti. Tratado completo de prestidigitación con cartas. Imprescindible tanto para el aficionado como para el profesional. Un volumen de 570 págs., con 168 ilustraciones.



EL APRENDIZ DE MAGO.

LA MAGIA DE LAS MONEDAS.

LA MAGIA DE LAS CARTAS
(1.^a parte).

LA MAGIA DE LAS CARTAS
2.^a parte).

LA MAGIA DE LOS PAÑUELOS.

LA MAGIA DE LAS ANILLAS

LA MAGIA DE LOS CUBILETES.

LOS PAPELES MAGICOS.

LA MAGIA DE LAS CUERDAS.

LA MAGIA DE LOS CIGARRILLOS.

LA MAGIA DE LAS BOLAS.

LA MAGIA DE LOS NUMEROS.

LOS DEDALES MAGICOS.

EL TEATRO FANTASTICO DE ROBERT-HOUDIN.

MAGIA DE SALON (1.^a parte).

MAGIA DE SALON (2.^a parte).

MAGIA BLANCA.

CURSO DE MAGIA, por R. Veno
(Memento y Lección 1.^a).

CURSO DE MAGIA, por R. Veno
Lecciones 2.^a y 3.^a).

CURSO DE MAGIA, por R. Veno
(Lecciones 4.^a y 5.^a).

CURSO DE MAGIA, por R. Veno
(Lecciones 6.^a y 7.^a).

CURSO DE MAGIA, por R. Veno
(Lecciones 8.^a, 9.^a y 10.^a).

CURSO DE MAGIA, por R. Veno
(Lecciones 11.^a y 12.^a y final).

NOVEDADES CARTOMAGICAS,
por Alma.

LA MAGIA DE LA MEMORIA,
por Salvio Aliu Serra (Prof. Sas
Richard), tomo I.

LA MAGIA DE LA MEMORIA,
por Salvio Aliu Serra (Prof. Sas
Richard), tomo II.

LA MAGIA DE LA MEMORIA,
por Salvio Aliu Serra (Prof. Sas
Richard), tomo III.

NUEVO TRATADO DE ILUSIONIS-
MO, por P. Muñoz P. (Prof. Lo-He),
tomo I.

NUEVO TRATADO DE ILUSIONIS-
MO, por P. Muñoz P. (Prof. Lo-He),
tomo II.



Advertencias útiles

- 1.^a Antes de presentar los juegos en público, ensáyelos repetidas veces Ud. **solo**.

• • •

- 2.^a Lea primero detenidamente la explicación del juego y practique luego con el aparato.

Si no le diera satisfacción, repase de nuevo la explicación, pues podría haber algo que no hubiera interpretado bien.

Si aún, a pesar de ello, tuviera alguna duda, **CONSÚLTEME**, pues tendré mucho gusto en darle cuantas aclaraciones sean necesarias.

• • •

- 3.^a Practique a ser posible delante de un espejo, para evitar mirarse directamente las manos.

• • •

- 4.^a Procure hacer siempre todos los movimientos con naturalidad y sin precipitarse.

• • •

- 5.^a Tenga presente que importa menos "**que juego se hace**", que "**como se hace**".

• • •

- 6.^a No juzgue nunca de la importancia de un juego, por el mero hecho de conocer su secreto.
Es preciso presentarlo ante público, para darse cuenta del efecto que produce.

Karl Bucheli
(CARLSTON)

15 135

350

6722
2482



Marca Registrada